ROLEPLAYING SAVES THE QUEENS

I AM THE QUE N!

Reines des Royaumes déchus, vos histoires ont sombré une fois de plus dans l'oubli. Le Destin, clément, a décidé de vous donner une nouvelle chance...

Matériel

Les 20 premières arcanes majeures du tarot ou 1d20. De quoi noter pour les 4 Reines.

Mode de jeu

Narration partagée.

FONCTIONNEMENT DES TOURS

Chaque carte piochée peut être favorable ou défavorable : soit à l'endroit soit à l'envers.
Si vous utilisez 1d20 relancez le : pair favorable, impair défavorable.

A tour de rôle, chaque Reine pioche une carte et décrit selon son imagination une histoire. Cette carte aide la Reine à trouver l'inspiration.

Les Autres Reines sont libres de lui faire des suggestions. La propriétaire de la carte décide de les prendre en compte ou non.

La Reine a le droit de défausser la carte et d'en piocher une autre si elle ne lui plaît pas.

Lorsque chaque Reine a raconté trois histoires, le Tour est terminé. Chacunes choisit sa plus belle carte-histoire et défausse les deux autres.

Chaque Reine doit avoir quatre cartes au 5eme tour.

ARCANES D20

1 = Saltimbanque
2 = Papesse
3 = Impératrice
4 = Emperesse
5 = Papesse
6 = Amante
7 = Charrette
8 = Force
9 = Ermite
10 = Fortune
11 = Justice
12 = Pendue
13 = Secret
14 = Tempérance
15 = Diablesse
16 = Eglise
17 = Étoile
18 = Lune
19 = Soleil
20 = Juge

Pair sur D20 = Favorable
Impair sur D20 = Défavorable

LES VILAINS TOURS DU DESTIN

Ainsi commence l'histoire des nouveaux Royaumes et de ses nouvelles Reines...

1er tour. La Déchéance.

Pourquoi votre Royaume est tombé dans l'oubli?
Nommez votre Royaume.

2eme tour. La Naissance.

Comment votre Royaume est né? Nommez et décrivez votre Reine.
Une Reine peut être un Roi, Marquise, Prince, Héroïne, Chevalier ect. ou tous types de gouvernements...

3eme tour. Le Monde.

Comment votre Royaume est confronté au monde extérieur? Ses problèmes quotidiens?

4eme tour. La Confrontation.

Comment se passent vos relations avec les autres Reines? Sont-elles positives ou négatives?

5eme tour. La Guerre.

Une Reine désignée pioche une carte et décrit les circonstances de la Guerre.
Les Reines, à tour de rôle, déposent une carte importante au centre de la table et décrivent sa perte.
Défavorable = Comment votre situation tourne à votre désavantage?
Favorable = Comment votre situation tourne à votre avantage?
Jusqu'à ce que chaque Reine n'ait plus leurs quatre cartes.

FIN DU JEU. LE DESTIN.

Les Reines rassemblent toutes leurs cartes en commun et piochent une dernière carte.
Si cette carte est paire, les Reines ont choisi la Paix. Lisez la fin bénéfique...
Si cette carte est impaire, les Reines ont choisi de continuer la Guerre. Lisez la fin maléfique...

Bénéfique : Vous avez réussi la Paix, les Reines ont gagné contre le Roi Destin. Bravo, vous avez réussi le jeu!

Maléfique : Vous avez continué la Guerre, les Reines ont perdu contre le Roi Destin, mais leurs Royaumes prospèrent. Bravo, vous avez réussi le jeu!

Reines des Royaumes déchus, vos histoires ont sombré une fois de plus dans l'oubli. Le Destin, clément, a décidé de vous donner une nouvelle chance…

une nouvelle chance….

une...

TAP TAP YOUR
DRAGON

TAP TAP YOUR DRAGON!

Tout commença par un oeuf... Un oeuf de Dragonne. Mais qui de l'oeuf ou de la Dragonne commença cette histoire...

Matériel

Pleins de dés.

Mode

Narration Partagée

FONCTIONNEMENT DES TOURS

Une Dragonne est désignée chaque tour pour lancer 1D20 et expliquer la menace. Le résultat représente la menace du tour. Elle relance le D20 pour avoir le DD de la menace à dépasser + 1D4 pour la bénédiction du tour.

Pour supprimer une menace, il faut que chaque Dragonne utilise ses petits dragons -représentés par leurs dés, et fasse plus que la menace sur son résultat total. Elle a le droit d'en envoyer autant qu'elle le souhaite, en une fois (au minimum 1 par tour).

Chacun son tour, une Dragonne explique comment elle réussit à contrer la Menace grâce à ses qualités et son histoire. Puis elle lance les dés des dragons.

Si elle n'arrive pas à faire plus que la menace, les petits dragons qu'elle a envoyé sont morts.

Mais il y a une façon d'éviter la mort. Celle-ci passe par le Conseil des Dragonnes. Chaque Dragonne frappe fort sur la table si elle estime que sa compatriote ne survit pas -car son plan était vraiment à s'arracher les écailles, sinon elle s'abstient et grogne.

Si une Dragonne n'a plus de Dragons, elle devient une Dragonne morte. Une Dragonne morte peut toujours taper et grogner pour les actions des autres Dragonnes et offrir une de ses qualités par tour à un autre Dragon si il le souhaite. Elle explique alors comment sa bénédiction s'applique et rajoute un morceau d'histoire à celle de la Dragonne en difficulté.

TABLE DES MENACES

1 = Humains	11 = Invasions
2 = Fées	12 = Maladie
3 = Magiciens	13 = Secret
4 = Chevaliers	14 = Querelles de Dragons
5 = Monstres	15 = Animaux
6 = Ressources	16 = Histoire
7 = Oeufs	17 = Royaumes
8 = Héros	18 = Religion
9 = Habitation	19 = Temps
10 = Nature	20 = Dragon Inconnu

TABLE DES BÉNÉDICTIONS

1 = Toutes Dragonnes +1
2 = 1 relance gratuite
3 = Égalité contre la Menace
4 = Un nouveau dragon est né! Rajoutez un Dragon D4 pour chaque Dragonne.

LES TOURS DES DRAGONNES

L'Âge d'Or.

But = Naître, grandir, prospérer.
Vous commencez avec un pool de 10 caractéristiques à répartir.
Un Dragon commence toujours à D4 et augmente de 2 en 2 : 4-D6-D8… Jusqu'à maximum D12 puis D12+2, D12+4... Vous pouvez avoir aussi bien deux gros dragons à D12 que 10 petits dragons à D4.

Nommez votre race de Dragons. Choisissez sa couleur. Choisissez trois mots-clés qui représenteront ses caractéristiques.

Exemples : Puissant, Beau, Farceur, Discret, Éloquent, Gourmand, Érudit, Voltigeur, Grand...

Expliquez à tour de rôle comment votre nouvelle race de dragons est née, l'importance de sa couleur et de ses qualités.

L'Âge du Fer.

But = Repousser toutes les menaces. +1 DD tous les 2 tours.
Tours = 10

L'Âge du Sang.

But = Survivre.
Tours = 5
Fonctionnement = Toutes les menaces sont à +10 en DD. Seules les Dragonnes mortes peuvent voter.

L'Âge de L'Espoir.

Que vos Dragonnes aient survécues ou non, chaque Dragonne explique tout à la fin comment les siens sont entrés dans les légendes… Et conclu ou est caché son dernier oeuf.

Car les Dragonnes ressusciteront toujours, qu'importe la difficultés des Âges...

Ulyssea